

## **Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan**

**<sup>1</sup>Poppy Elfrida Waruwu, <sup>2</sup>Morina Harianja**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

<sup>2</sup>Mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

E-mail : [poppy.waruwu@gmail.com](mailto:poppy.waruwu@gmail.com), [morina.hariaja@student.uhn.ac.id](mailto:morina.hariaja@student.uhn.ac.id)

Diajukan : 26/Juni/2024  
Direvisi : 29/Juni/2024  
Diterima : 02/Juni/2024

### **ABSTRACT**

This study focuses on the use of digital wallets on students at the HKBP Nommensen Medan University. With the aim of knowing whether there is an effect of using digital wallets on consumptive behavior in university students HKBP Nommensen Medan. This study uses a quantitative approach with causal associative method. The population in this study were even semester students in 2020/2021 at the University of HKBP Nommensen Medan with a sample of 99 respondents, In this study the sampling technique used the Probability Sample method with the type of Proportionate Stratified Random Sampling. Data was collected using a questionnaire distributed through Google Form.

The results of this study indicate that the use of digital wallets has a positive and significant effect on consumptive behavior in students at HKBP Nommensen University Medan. Where in this study through testing, the t-count value was 2.307 > the t-table value was 1.98447 with a significant value of 0.023 < 0.05. While the value of the coefficient of determination ( $R^2$ ) is 0.052 (5.2%), This shows the effect of using digital wallets on consumptive behavior in university students HKBP Nommensen Medan. While the remaining 94.8% is explained by other variables such as economic conditions, social class and age. Therefore, it is recommended for digital wallet users, especially for students at HKBP Nommensen University Medan, in order to minimize consumptive behavior when using digital wallets by considering the function/usage more when buying goods, consuming goods/services as needed. In addition, students who use digital wallets in conducting transactions must be more rational in distinguishing between needs and desires, so that there is no consumptive behavior and puts those needs first, and uses a priority scale.

*Key word: Use of Digital Wallets, Consumptive Behavior*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada Penggunaan Dompot Digital pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan dompot digital terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester genap tahun 2020/2021 di Universitas HKBP Nommensen Medan dengan jumlah sampel 99 orang

responden, dalam penelitian ini teknik penarikan sampel menggunakan metode Sampel Probability dengan jenis *Proportionate Stratified Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebar melalui Google Form.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan. Dimana dalam penelitian ini melalui pengujian diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,307 > nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,98447 dengan nilai signifikan sebesar  $0,023 < 0,05$ . Sedangkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,052 (5,2%), ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Sedangkan sisanya sebesar 94,8% dijelaskan oleh variabel lain seperti faktor keadaan ekonomi, kelas sosial dan usia. Oleh karena itu disarankan bagi pengguna dompet digital khususnya pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan, agar dapat meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan dompet digital dengan lebih mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika membeli barang, mengonsumsi barang/jasa sesuai kebutuhan. Selain itu, mahasiswa pengguna dompet digital dalam melakukan transaksi harus bisa lebih rasional dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan, agar tidak terjadi adanya perilaku konsumtif dan mendahulukan kebutuhan tersebut, serta menggunakan skala prioritas.

Kata kunci: Penggunaan Dompet Digital, Perilaku Konsumtif

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan perekonomian dunia baik yang berlangsung di negara-negara maju maupun negara-negara berkembang tidak terlepas dari peranan uang. Uang memiliki peranan yang paling penting dalam segala aspek ekonomi mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Uang dianggap lebih memperlancar kegiatan perekonomian dan mempermudah langkah yang harus dilakukan seseorang untuk memperoleh barang ataupun jasa yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Uang telah digunakan sejak berabad-abad yang lalu dan merupakan salah satu

penemuan manusia yang menakjubkan. Uang mempunyai sejarah yang sangat panjang dan telah mengalami perubahan yang sangat besar sejak dikenal manusia, awalnya masyarakat primitif yang hidup berkelompok dan dapat memenuhi kebutuhan sendiri (*self sufficient*) belum mengenal atau membutuhkan uang sebagai alat penukar. lalu dalam perkembangannya setelah mereka tidak dapat lagi memenuhi kebutuhannya sendiri dan mulai berhubungan dengan masyarakat lain maka timbullah suatu kebutuhan untuk melakukan pertukaran antar individu atau antar

kelompok masyarakat tersebut.

Pertukaran inilah pada awalnya dilakukan dengan cara menukarkan suatu barang dengan barang lain yang dikenal dengan sistem barter dalam sistem barter ini, semua barang harus dapat diukur dengan seluruh atau sebagian barang lainnya. Namun dengan semakin kompleksnya perekonomian yang berkembang di masyarakat sistem barter ditinggalkan hingga munculnya kebutuhan akan adanya suatu alat tukar-menukar yang mempermudah masyarakat untuk melakukan dan memperlancar perekonomian yaitu uang. Proses penggunaan benda-benda sebagai alat tukar menukar atau yang sekarang disebut sebagai uang berlangsung secara bertahap dan sangat lama hingga dalam perkembangan selanjutnya masyarakat menggunakan benda logam dan kertas sebagai uang dan menggunakan uang tidak tunai sudah mulai dikenal. perkembangan penggunaan uang yang tidak berbentuk secara konkret ini, seiring dengan melesatnya perkembangan teknologi informasi yang dapat memudahkan mengefisiensi,

mengurangi waktu dan biaya dalam bertransaksi. maka dari itu timbullah kecenderungan masyarakat untuk menggunakan dompet digital atau uang elektronik ataupun elektronik money atau *e-money*.

Uang elektronik menurut peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018 memiliki arti sebagai instrumen pembayaran. Dimana memuat beberapa unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau *chip*. Dan nilai uang elektronik yang dikelola merupakan simpanan dan dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan atau transfer dana. Hampir semua kegiatan ekonomi, sudah menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. seperti mulai dari belanja, transportasi, akomodasi, makanan, tiket bioskop, tiket jalan tol, berbagai macam tagihan rumah tangga seperti listrik air, telepon dan lain sebagainya. Supermarket, minimarket, bahkan sampai warteg sudah mulai menyediakan fasilitas pembayaran uang elektronik. Cara dan proporsi

transaksi uang logam dan dan kertas sudah Kian tergeser dengan kehadiran uang elektronik. pembayaran dengan menggunakan uang elektronik ini mengurangi peredaran uang kertas dan logam atau tunai. Sebaliknya juga, jumlah uang elektronik yang beredar semakin mengalami peningkatan.

Ramadhani dalam (<https://.akseleran.co.id>blog>) menyatakan dengan semakin perkembangan dan serta kemajuan pada sistem pembayaran elektronik, kini telah hadir salah satu pembayaran elektronik yaitu “Dompet digital”. Dompet digital berbeda dengan halnya pada uang elektronik, uang elektronik biasanya berbentuk fisik seperti kartu ATM dengan *chip* yang dimiliki (*chip based*) tertanam dalam media kartu yang lain. Sementara itu dompet digital adalah media yang berbasis server (*server based*) sehingga syarat penggunaannya harus terkoneksi pada jaringan internet terlebih dahulu. Penggunaan dompet digital belakangan popularitasnya semakin menanjak, terlebih setelah dua pemimpin pasar pembayaran digital, yakni go-pay dan Ovo massif menawarkan berbagai promo

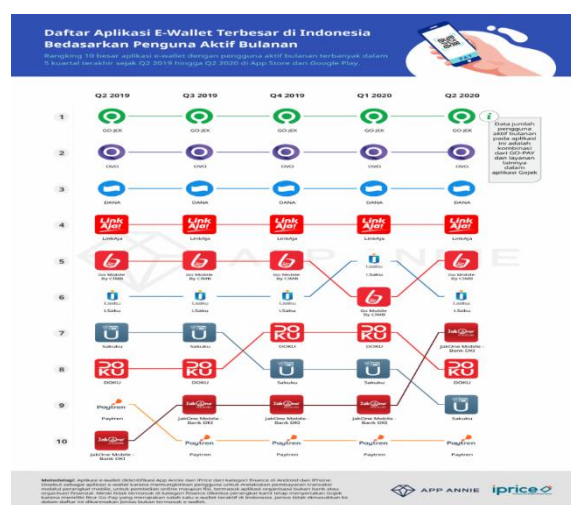
menggiurkan. Penetration pembayaran lewat *mobile* ini pun hampir menginjak angka 30% berdasarkan hasil studi dari lembaga riset independen confidential banyak orang mulai merasakan manfaat dompet digital seperti menawarkan Kepraktisan, efisiensi, keamanan, hingga promo dan diskon layaknya kartu kredit dan kini dompet digital didefinisikan sebagai aplikasi yang digunakan untuk transaksi secara *online* melalui *smartphone*.

Menurut Wartaekonomi dalam (<http://www.wartaekonomi.co.id>) Pertumbuhan dompet digital di Indonesia diawali oleh Telkomsel T-cash pada tahun 2007, Lalu disusul dompetku oleh Indosat setahun setelahnya, dan XL Tunai dari XI Axiata pada 2012 . Layanannya pun terbilang masih sedikit, yakni meliputi top up pulsa dan data internet serta transfer uang ke bank yang tergabung dalam ATM Bersama dengan perkembangan teknologi yang pesat dompet digital mulai bertransformasi dengan memperluas layanan pembayaran. seperti go-pay yang meluncur pada tahun 2016, selain bisa digunakan untuk berbagai layanan lain yang ada di aplikasi go-jek, juga bisa untuk melakukan

transaksi diberbagai merchant di pusat pembelanjaan. Sementara Ovo yang sudah bekerjasama dengan grab dan Tokopedia, diterima oleh 70% Pusat pembelajaan di Indonesia termasuk Cafe bioskop, penyelenggara parkir, dan supermarket disusul oleh pendatang baru DANA, menyediakan fitur meliputi pembelian pulsa, tagihan listrik dan telepon, pembayaran PDAM, iuran BPJS, cicilan kartu kredit, serta transfer dana antar pengguna.

Dompot digital kini semakin populer di kalangan masyarakat karena kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan, terlebih lagi sejak merebaknya covid-19 yang membuat transaksi digital terus meningkat, hal tersebut selaras dengan adanya perubahan gaya hidup masyarakat yang lebih sering beraktivitas dari rumah. Berdasarkan riset dari ipsos dompot digital lokal masih mendominasi masyarakat Indonesia berikut dompot digital apa saja atau e-wallet yang terbaik tahun 2020 Berdasarkan riset ipsos yang bisa dijadikan sebagai pilihan yaitu sebagai berikut: seperti Go-pay, Ovo, Dana, linkAja, Octo Go Mobile, isaku, JakOne Mobile, Doku, Sakuku, dan Paytren. Pilihan masyarakat

bergeser ke arah kemudahan digitalisasi terus menguat. Penerimaan masyarakat akan dompot digital sebagai alat pembayaran ini tidak terlepas dari penerimaan masyarakat akan hadirnya teknologi dalam uang elektronik. Berikut daftar aplikasi dompot digital (e-wallet) terbesar di Indonesia berdasarkan aktif bulanan, yaitu :



**Gambar 1.**  
**Pengguna dompot digital aktif bulanan Q2 2019 – Q2 2020**

Sumber : [iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-Indonesia](http://iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-Indonesia)

Berdasarkan data di atas ranking dompot digital di Indonesia juga didominasi oleh pemain lokal. Hal ini bisa dikaitkan dengan suksesnya promosi dan *campaign* yang dilakukan oleh pengembang *e-wallet* Indonesia dan dukungan dari pemerintah dalam membawa

Indonesia untuk lebih menjadi *Casless Society*.

Nurhikmah dalam ([iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-Indonesia](http://iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-Indonesia)) menyatakan Gopay, Ovo, Dana dan LinkAja merupakan 4 e-wallet dengan jumlah pengguna aktif bulanan terbanyak selama periode Q2 2019-Q2 2020. Untuk aplikasi dengan total download terbanyak juga diduduki oleh keempat pemain tersebut Gopay, Ovo, Dana dan LinkAja. Sejalan dengan banyaknya pengguna aktif dari keempat aplikasi diatas terdapat ketenaran dari masing-masing dominan player *e-wallet* dalam negeri menurut riset Ipsos yaitu dengan hasil 58% dari responden memilih Gopay sebagai e-wallet paling familiar bagi mereka, diikuti Ovo sebanyak 29%, Dana 9% dan LinkAja 4% responden. Untuk selanjutnya dompet digital dengan pengguna aktif bulanan terbanyak dari dari posisi 6 hingga ke 10 untuk periode Q2 2020 diduduki oleh Gomobile by CIMB, isaku, JakOne Mobile-Bank DKI, Doku, Sakuku, dan Paytren.

Gopay merupakan salah satu layanan yang tersedia disuper app Gojek berhasil menduduki peringkat

pertama sebagai dompet digital dengan jumlah pengguna aktif bulanan terbanyak sejak Q2 2019 hingga 2020, Ovo dan dana dompet digital Non-Bank dengan konsisten berada di posisi 3 besar dompet digital dengan pengguna aktif tertinggi selama periode Q2 2019 hingga 2020 Ovo menduduki peringkat kedua disetiap kuartalnya dan diikuti oleh Dana berhasil dengan konsisten menduduki peringkat ketiga diperiode yang sama, LinkAja sebagai salah satunya dompet digital milik BUMN (Badan Usaha Milik Negara) memiliki ranking statis sejak Q2 2019 hingga Q2 2020 dan JakOne Mobile Bank DKI dompet digital Bank Ibu Kota dengan pengguna aktif bulanan yang naik empat peringkat dan pada Q1 2020 JakOne Mobile menduduki peringkat sembilan namun pada Q2 2020 JakOne Mobile naik empat peringkat diposisi kelima.

Dengan adanya kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan dompet digital ini akan membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya yang mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien atau

konsumtif. pengonsumsiannya suatu barang tidak lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia, namun sebagai alat pemuas keinginan pergeseran makna dalam mengonsumsi suatu barang yang mengandung indikasi bahwa adanya perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan dompet digital. Perilaku konsumtif tidak terlepas dari seorang konsumen. konsumen dari perspektif konsumen dapat berarti; yaitu (a) Pelanggan, pemakai, pengguna, pembeli, pengambil keputusan, (b) barang, Jasa, harga, kemasan, kualitas, kredit toko, layanan purna jual, (c) menawar, mencari informasi, Membandingkan merek, dan (d) persepsi, preferensi, sikap, loyalitas, kepuasan, motivasi, gaya hidup.

Munculnya sistem transaksi secara digital membuat masyarakat terutama kalangan muda lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya diantaranya untuk pembelian buku dan keperluan kuliah lainnya. Hal ini disebabkan karena menggunakan dompet digital transaksi belanja lebih efisien,

cepat, aman dan nyaman. Maka dari itu adanya peningkatan penggunaan dompet digital dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa lebih konsumtif. Perilaku konsumtif memiliki aspek positif dan negatif, aspek positifnya dari perilaku konsumtif yaitu timbulnya rasa puas, dimana rasa puas ini timbul karena konsumen bisa memilih kombinasi berbagai macam barang dan jasa yang terbaik dari anggaran yang tersedia selain itu perilaku konsumtif juga dapat menambah pengalaman, hal ini terjadi apa bila konsumen mengonsumsi barang dan jasa baru, yang belum pernah dipakai atau digunakan sebelumnya. Selain itu perilaku konsumtif memiliki aspek negatif, salah satunya adalah memupuk sifat dan gaya hidup konsumerisme yang menganggap barang-barang sebagai ukuran kesenangan, kebahagiaan dan harga diri. Dengan perilaku konsumtif tersebut akan mendorong mahasiswa tidak hanya membeli barang-barang yang menjadi kebutuhan kuliahnya saja tetapi bisa juga membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya.

Maka dari itu yang menjadi motivasi penulis untuk mengangkat judul dompet digital ini dikarenakan penulis merupakan salah satu pengguna dompet digital dan memiliki ketertarikan pada sistem pembayaran elektronik khususnya telah dikembangkan untuk pembayaran transaksi secara elektronik diinternet yang dimana salah satunya yaitu dompet digital , dompet digital (*E-Wallet*) sendiri ialah bagian dari uang eletronik (*E-Money*) yang merupakan salah satu inovasi dalam instrumen pembayaran dan dimana dompet digital ini dikembangkan oleh PT.Visionet Internasional salah satu perusahaan total IT Managed yang ada di Indonesia. Terlebih-lebih pada masa sekarang ditengah wabah pandemi covid-19 pelajar/mahasiswa, pengusaha, dan masyarakat lainnya lebih cenderung melakukan kegiatan secara online mulai sejak dari tahun 2019 hingga sampai sekarang 2021 demi mematuhi protokol kesehatan dan menjaga diri dari penyebaran virus covid-19, maka dari itu transaksi dan pembayaran juga lebih cenderung banyak digunakan secara online oleh masyarakat

maupun mahasiswa dalam melakukan setiap aktivitas dan transaksi.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Dompet Digital**

Dompet digital membuat pembayaran untuk pembelian melalui web lebih efisien dengan menghilangkan kebutuhan para pembeli untuk memasukan alamat dan informasi kartu kredit setiap melakukan pembelian terhadap suatu produk atau jasa. Dompet digital (*digital wallet*) dengan aman menyimpan informasi kartu kredit dan identitas pribadi, dan menyediakan informasi tersebut di “*checkout counter*”. Dompet digital memasukan nama, nomor kartu kredit, dan informasi pengiriman pembeli secara otomatis ketika diminta untuk menyelesaikan pembelian.

Menurut Kenneth dan Jane (2008:79), “Dompet digital merupakan peranti lunak yang menyimpan informasi kartu kredit dan informasi lainnya untuk mendukung fungsi pengisian formulir dan pembayaran barang melalui web”. Dompet digital adalah media yang berbasis server (*server*



*based*) yang biasanya akan berbentuk aplikasi sehingga syarat penggunaannya harus terkoneksi pada jaringan internet. Fungsinya dompet digital ini mirip seperti dompet saku atau dompet fisik, perbedaannya nominal didalam dompet digital hanya bisa digunakan pada ritel rekanan yang menyediakan pembayaran sesuai dengan layanan dompet digital yang tersedia dan digunakan melalui *smartphone*.

Menurut Simulasikredit.com (<http://www-simulasikredit-com>) “Dompet digital adalah aplikasi elektronik yang dapat digunakan untuk membayar transaksi secara *online*”. Tanpa kartu dan tanpa uang tunai, pengguna tinggal mengoperasikan smarphone yang memiliki aplikasi tersebut saat melakukan tranksaksi pembayaran. Selain menawarkan kemudahan dompet digital juga dinilai lebih aman karena dilindungi kata sandi yang hanya bisa diakses oleh pengguna. Menurut Kreditpedia.net (dalam <http://www.kreditpedia.net>) Aplikasi dompet digital ini biasanya menggunakan beragam platform pembayaran yaitu :

- a. QR Code (Quick Response Code)  
QR Code merupakan sebuah gambar dua dimensi yang berisikan kode-kode untuk mengarahkan pada data tertentu.
- b. NFC (Near Field Comunication)  
Mendukung aplikasi pembayaran digital secara nirkontak (contactless).
- c. OTP (One Time Password).  
One Time Password yaitu kode verifikasi sekali pakai berupa angka yang dikirimkan lewat sms dan email dan sebagai kata sandi untuk meningkatkan kewanaman pada akun.

### **Transaksi menggunakan dompet digital dengan aman**

Menurut Darmawan dalam (<http://oneshild.com>) Berikut beberapa tips menggunakan dompet digital agar keuangan tetap aman dan data pengguna aman dari akases yang tidak diinginkan, yaitu :

1. Tentukan batas saldo untuk masing-masing dompet digital dan juga total seluruh saldo dompet digital. Jadi ini bisa membatasi risio jika terjadi peretasan.

2. Lakukan penambahan dana (top-up) sekaligus dalam jumlah yang dianggarkan untuk menghemat biaya top-up.
3. Pada banyak kasus, pengguna kehilangan kontrol terhadap pengeluaran yang dibayar dengan menggunakan dompet digital dikarenakan :
  - Sering melakukan Top-up dengan nominal kecil, yang lama-kelamaan jika diakumulasi jumlahnya signifikan.
  - Detail pengeluaran dengan pembayaran menggunakan dompet digital tidak dicatat, yang dicatat hanya total saldo top-up, sehingga tidak bisa dilacak pengeluarannya untuk apa.
4. Hindari fasilitas bayar nanti (contoh : PayLater) untuk konsumsi sekarang. Ada biaya yang timbul dan denda jika pengguna tidak membayar cicilan/terlambat.
5. Selain dari penyelenggara dompet digital yang harus meningkatkan proteksi keamanan data pelanggan, sebagai penggunapun harus

menjaga keamanan data pribadi dengan cara:

- Lindungi piranti pribadi dengan password/touch ID.
- Untuk dompet digital, gunakan PIN/password yang tidak mudah ditebak (hindari menggunakan tanggal lahir atau angka berurutan).
- Pengguna harus hati-hati dengan sosial engineering. Jangan pernah membagikan password atau kode verifikasi/OTP (One Time Password) yang pengguna terima di peranti elektronik (gadget) kepada siapapun.

### **Jenis-jenis dompet digital**

Dompet digital memiliki banyak jenis serta manfaat dalam penggunaannya dan kini salah satu dompet digital yang semakin populer dikalangan masyarakat karena kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan. Menurut Nurhikmah (dalam <http://artikel.rumah123.com>) berikut 10 (sepuluh) dompet digital terbaik di Indonesian yaitu :

#### 1. Go-pay.

Go-pay tak hanya sukses di transportasi online, gojek juga sukses dengan layanan e-

waletnya yakni go-pay. Go-pay bisa melakukan top up dengan beberapa metode sekaligus, seperti Internet Banking, mobile banking, hingga ATM. sudah mengantongi izin resmi dari Bank Indonesia go-pay ini Dalam Dompot digital memudahkan dalam bertransaksi digital mulai dari transportasi online, pemesanan makanan, pengisian pulsa, pembayaran tagihan, hingga jasa pengiriman.

2. Ovo.

Dompot digital terbaik kedua dipegang oleh ovum yang dimiliki oleh grab. Ovo menguasai lebih dari 10% pusat belanja di Indonesia, seperti bioskop Cafe, hingga supermarket, sama halnya dengan go-pay dompot digital Opo ini juga punya beragam pilihan untuk top up bisa melalui internet banking, ATM, hingga Mobile Banking. go-pay tak hanya sukses di transportasi online, gojek juga sukses dengan layanan e-waletnya yakni go-pay. Go-pay bisa melakukan top up dengan beberapa metode sekaligus, seperti Internet Banking,

mobilbangking, hingga ATM. sudah mengantongi izin resmi dari Bank Indonesia go-pay ini Dalam Dompot digital memudahkan dalam bertransaksi digital mulai dari transportasi online, pemesanan makanan, pengisian pulsa, pembayaran tagihan, hingga jasa pengiriman. dalam Oppo ini banyak fitur yang terdapat di aplikasi mulai dari transfer antar bank, pembayaran transaksi e-commerce hingga transportasi online.

3. Dana.

Dompot digital dana ini sudah mengantongi izin dari pihak bank Indonesia sebagai lembaga keuangan digital. aplikasi ini juga mempunyai keunggulan tersendiri, sebab aplikasi ini sudah terhubung dengan data dari pihak kependudukan dan Catatan Sipil, dan tidak lain dari aplikasi ini juga untuk berbagai hal dari berbelanja online hingga pembayaran tagihan rumah tangga.

4. LinkAja.

linkAja merupakan produk dompot digital dari Sinergi

beberapa perusahaan Indonesia, yaitu HIMBARA (Himpunan Bank Milik Negara- termasuk Bank Mandiri), Telkomsel, dan Pertamina. link aja juga mempunyai beragam fitur yang memudahkan transaksi digital mulai dari pembayaran tagihan hingga belanja online.

5. OctoGoMobile.

Aplikasi dompet digital OctoGoMobile salah satu produk dari Bank CIMB Niaga dan tak hanya memudahkan transaksi digital sama seperti aplikasi dompet digital lainnya sama-sama memiliki keamanannya sebab dilengkapi dengan sistem keamanan fingerprint dan *face lock* dan bisa juga *login* di satu perangkat.

6. iSaku.

Dompet digital iSaku kerap digunakan untuk memudahkan transaksi di Indomaret semakin mudah maka dengan begitu hanya perlu mengisi saldo iSaku jika ingin berbelanja di Indomaret. aku juga menggunakan sistem reward berupa poin setelah melakukan transaksi, maka poin-poin tersebut bisa ditukarkan dengan

berbagai promo yang ada di Indomaret dan bukan hanya itu dompet digital isaku juga dilengkapi dengan berbagai fitur berbelanja online, transfer dan hingga tarik tunai.

7. JakOneMobile.

JakOneMobile salah satu aplikasi dompet digital yang layanan keuangan terdiri dari Mobile Banking dan mobil wallet.

8. Doku.

Dompet digital Doku sama seperti dompet digital lainnya bisa bertransaksi digital dengan mudah mulai dari bayar tagihan bulanan, beli pulsa, hingga belanja online, dan an Doku ini memiliki keamanan dan privasi data menggunakan sistem keamanan ganda.

9. Sakuku.

Dompet digital sakuku ini dimiliki oleh Bank Central Asia atau BCA, dompet digital ini cukup besar karena mayoritas perusahaan di Indonesia cenderung menggunakan BCA untuk membayar gaji karyawannya . aplikasi dompet digital ini terbagi menjadi dua jenis yaitu sakuku dan sakuku Plus. perbedaannya terdapat

dari jumlah maksimal saldo yang dapat disimpan di dalamnya sakuku hanya bisa menyimpan saldo maksimal hingga 2 juta, Sementara sakuku Plus memungkinkan menyimpan saldo hingga 10 juta. dan sakuku Plus dilengkapi dengan berbagai fitur tambahan seperti *split Bill* dan tarik tunai.

#### 10. Paytren.

Dompot digital paytren memiliki beragam fitur yang memudahkan penggunaanya bertransaksi digital mulai dari bayar tagihan bulanan, belanja online, hingga sedekah online.

### **Perilaku konsumtif**

Ferrinadewi (dalam Firmansyah 2018 : 8) “Perilaku merupakan keyakinan dan rasa senang pada suatu produk dan jasa yang akan mendorong konsumen melakukan tindakan sebagai wujud dari keyakinan dan perasaannya”. Banyak defenisi tentang perilaku akan tetapi pada dasarnya sama, hanya berbeda cara merumuskannya, mendefinisikan perilaku sebagai berikut : Perilaku konsumen merupakan interaksi dinamis antara kognisi, efeksi,

perilaku dan lingkungannya dimana manusia melakukan kegiatan pertukaran dalam hidup mereka”. Defenisi ini memuat hal penting yaitu : Perilaku konsumen bersifat dinamis, sehingga susah ditebak/diramalkan.

1. Melibatkan interaksi: kognisi, efeksi, perilaku dan kejadian disekitar/lingkungan konsumen.
2. Melibatkan pertukaran, seperti menukar barang milik penjual dengan uang milik pembeli.

Perilaku konsumtif ini terkesan tidak memiliki manfaat yang baik bagi pelakunya, karena selain dapat menguras pendapatan tetapi juga dapat menimbulkan sifat boros. Menurut Sumartono (dalam jurnal Miranda 2017:8) “Perilaku konsumtif merupakan tindakan seseorang membeli suatu barang tanpa adanya pertimbangan yang masuk akal dimana seseorang tersebut membeli sesuatu barang tidak didasarkan pada faktor kebutuhan”. Menurut Sumartono (dalam jurnal Dikria 2016:132) “Perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai suatu tindakan memakai produk yang tidak tuntas artinya,

belum habis sebuah produk yang dipakai seseorang telah menggunakan produk jenis yang sama dari merek lainnya atau dapat disebutkan, membeli barang karena adanya hadiah yang ditawarkan atau membeli suatu produk karena banyak orang memakai barang tersebut". Perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal.

Menurut Chita dkk (dalam jurnal Dikria 2016:132) "Perilaku konsumtif ini merupakan kecenderungan manusia untuk melakukan konsumsi tiada batas, membeli sesuatu yang berlebihan atau secara tidak terencana. Tidak terencananya pembelian barang atau jasa diakibatkan karena tidak membuat anggaran belanja yang didasarkan pada skala prioritasnya".

Menurut Mayasari dan Naomi (dalam jurnal Handayani 2014:11) "Menyatakan bahwa Implikasi perilaku konsumtif pada pembentukan kehidupan masyarakat yang etis yakni seorang yang berperilaku konsumtif merasa

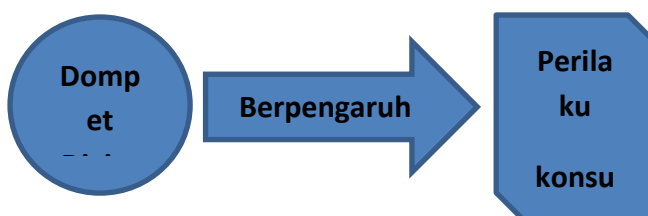
tidak cukup dengan apa yang dimilikinya". Hal ini mendorong individu memenuhi standar kebutuhan yang lebih tinggi dari kebutuhan fungsional. Hal ini membuat individu sibuk mementingkan kepentingan pribadi dan tidak sempat memikirkan kepentingan orang lain apa lagi untuk berbagi sebagian miliknya dengan orang lain seperti yang diajarkan agama. Dampak lainnya individu akan membeli kebutuhannya dengan segala cara yang tidak etis termasuk melakukan tindakan kriminal seperti pencurian korupsi dan lain-lain.

Dengan uraian diatas dapat disimpulkan perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli dan menggunakan barang yang tidak didasarkan pada pertimbangan yang rasional dan memiliki kecenderungan untuk mengonsumsi sesuatu tanpa batas dimana individu lebih mementingkan faktor keinginan dari pada kebutuhan serta ditandai oeh adanya kehidupan mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang paling mewah yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik.

## Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka dan konsep dalam penelitian ini yaitu melihat adanya pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif. Berikut adalah gambar terhadap kerangka pemikiran variabel bebas adalah aplikasi dompet digital (X) dan variabel terikat adalah perilaku konsumtif (Y).

**Gambar 2.1 Kerangka konseptual penelitian**



## Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan dengan didukung dengan teori yang relevan, maka hipotesis atau jawaban sementara dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan dompet digital

terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Menurut Winarni (2018:24) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat *positivisme* yang digunakan untuk meneliti pada populasi tertentu. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang hasilnya berupa angka-angka. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjektif penelitian, objektif penelitian, sampel data, maupun metodologinya (mulai pengumpulan data hingga analisis data). Metode penelitian ini, metode yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh informasi tentang

sejumlah responden tersebut yang nilai, peristiwa, sikap, hidup, dan mewakili populasi dalam penelitian sebagainya”. Maka dari itu, dalam pengaruh variabel bebas yaitu aplikasi penelitian ini, sebagai populasinya dompet digital terhadap variabel adalah mahasiswa semester genap terikat yaitu perilaku konsumtif pada tahun 2020/2021 di Universitas mahasiswa Universitas HKBP HKBP Nommensen Medan yang Nommensen Medan. Penelitian ini berjumlah 8.380 orang. Berikut dilaksanakan di Universitas HKBP daftar jumlah Mahasiswa semester Nommensen Medan, yang beralamat di genap tahun 2020/2021 :

Jl.Sutomo No.4A, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Sampel sederhana dapat dikatakan bahwa, sampel adalah Penelitian ini dilakukan dengan sebagian populasi yang terpilih dan pertimbangan dimana rata-rata mewakili populasi tersebut, Yusuf Mahasiswa Universitas HKBP (2014:150) “menyatakan bahwa Nommensen memiliki dan sebagian dan mewakili dalam menggunakan dompet digital. Populasi batasan di atas merupakan dua kata dan sampel dalam suatu penelitian kunci dan merujuk kepada semua mempunyai peranan sentral dan ciri populasi dalam jumlah yang menentukan. Kedua istilah itu terbatas pada masing-masing merupakan suatu konsep yang karakteristiknya”. Arikunto mempunyai karakteristik dan sifat- (2013:95) “jika jumlah anggota sifat tertentu, Yusuf (2014:144). subjek dalam populasi hanya Pengertian populasi menurut Winarni meliputi antar 100 hingga 150 (2018 :38) adalah didefenisikan orang, dan dalam pengumpulan “sebagai suatu himpunan yang terdiri data peneliti menggunakan dari orang, hewan, tumbuh- angket/kuesioner, sebaiknya subjek tumbuhan, dan benda-benda yang sejumlah itu diambil seluruhnya”. memiliki kesamaan sifat”. Pengertian sampel menurut Winarni

(2018:40) adalah: “didefenisikan sebagai sembarangan himpunan sebagai bagian dari suatu populasi”. Adapun sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah



mahasiswa semester genap tahun 2020/2021 Universitas HKBP Nommensen Medan. Dalam penelitian ini teknik penarikan sampel menggunakan metode Sampel Probability (*Probability Sampling*) dengan jenis *Proportionate Stratified Random Sampling*, dalam *Proportionate Stratified Random Sampling* teknik ini hampir sama dengan *simple random sampling* namun penentuan sampelnya memerhatikan strata (tingkatan) yang ada dalam populasi. Noor (2011: 158) untuk menentukan jumlah sampel dari suatu populasi dapat menggunakan rumus Slovin.

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, dengan cara mengumpulkan tanggapan dan pendapat para responden tentang permasalahan yang dihadapi.

### **Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang telah tersedia atau data yang telah diolah dari lembaga atau organisasi penyelidik sebelumnya. Data sekunder diperoleh melalui media perantara atau secara tidak

langsung berupa buku, dokumen yang tersedia, catatan yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan secara umum.

### **Uji Validitas dan Realibilitas**

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji data yang menggunakan daftar pertanyaan atau kuesioner untuk melihat pertanyaan dalam kuesioner yang diisi oleh responden tersebut layak atau belum pertanyaan-pertanyaan digunakan untuk mengambil data. Mekanisme untuk mendapatkan data uji validitas dan reliabilitas yaitu pernyataan yang disusun berdasarkan indikator dari variabel X dan Y diuji cobakan kepada 25 orang /responden di luar sampel yang ditentukan.

### **Uji Validitas**

Menurut Noor (2011:132) bahwa “uji validitas atau kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur”. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen. Untuk mengetahui apakah koesioner yang di susun tersebut itu valid/sahih, maka perlu di uji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap

butir pertanyaan dengan skor total koefisien tersebut.

Kriteria uji validitas yaitu:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen atau item-item pertanyaan signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Namun jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak signifikan dan tidak valid. Tetapi jika hasil dari kedua perhitungan uji validitas memiliki hasil yang sama, maka dilakukan pengukuran ulang dengan membandingkan hasil yang ada dengan data atau teori lain yang relevan.

#### **Uji Reliabilitas**

Menurut Noor (2011:130) “uji reliabilitas/keterandalan adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat di percaya atau di andalkan”. Uji reliabilitas merupakan ketetapan suatu hasil pengukuran/assessment dalam penelitian akan ditentukan oleh berbagai factor antara lain, konsistensi, stabilitas, atau ketelitian alat ukur/inventori yang digunakan, tujuan pengujian reliabilitas adalah untuk melihat apakah instrument penelitian merupakan instrumen handal dan dapat dipercaya.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Sujarweni (2015:192) mengatakan Uji reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,60$  maka reliabel.

#### **Analisis Data**

Analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mengajukan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan

melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

#### **Uji Asumsi klasik**

Sebelum melakukan analisis regresi, perlu dilakukan pengujian asumsi klasik terlebih dahulu agar data sampel yang diolah benar-benar dapat mewakili populasi secara keseluruhan.

#### **Uji Normalitas**

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi distribusi normal atau tidak. Untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan alat uji normal P-P Plot Of Regression dan uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan :

1. Apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model normalitas menunjukkan memenuhi asumsi normalitas.
2. Apabila data menyebar jauh dari diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas.
3. Jika  $sig \geq$  maka data berdistribusi normal
4. Jika  $sig <$  maka data tidak berdistribusi normal

#### **Uji Heteroskedastisitas**

Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas, uji heteroskedastisitas ini bertujuan menguji apakah terjadi ketidaksamaan varians dan

residuals satu pengamatan kepengamatan lain tetap, maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedasitas. Adapun dasar untuk menganalisisnya yaitu, sebagai berikut:

1. Jika titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka telah terjadi heteroskedasitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedasitas.

### **Uji Regresi Linear Sederhana**

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk membuktikan hipotesis penelitian, analisis ini akan menggunakan input berdasarkan data yang diperoleh dari kuisioner. Regersi linear sederhana merupakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Siregar (2013:284) regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (indenpenden) dan satu variabel tak bebas (dependen) dengan rumus :

$$Y = a+bx$$

Dimana

Y = Perilaku konsumtif

X = Dompnet digital

A = Konstanta

B = Regresi

### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dibuat berdasarkan data penelitian. Suatu perhitungan variabel disebut signifikan secara sistematis apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah krisis (daerah dimana  $H_0$  ditolak). Namun sebaliknya disebut tidak signifikan apabila nilai uji statistiknya berada dalam (daerah dimana  $H_0$  diterima). Uji hipotesis yang dilakukan yaitu, sebagai berikut:

### **Uji t (uji parsial)**

Uji t dapat digunakan untuk mengukur seberapa jauh pengaruh variabel bebas secara individual dalam menerangkan variabel terikat. Maka dari itu apakah variabel (X) dompet digital mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) perilaku konsumtif.

Uji ini dilakukan dengan perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan ketentuannya, yaitu melihat pengaruh dari X terhadap Y dilakukan dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- a. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya : Penggunaan dompet digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.
- b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya : Penggunaan dompet digital tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

#### **Uji koefisien determinasi ( $R^2$ )**

Uji koefisien determinasi  $R^2$  pada intinya dengan mengukur kadar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, nilai koefisien berkisaran antara 0 dan 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Jika  $R^2$  mendekati 1, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable (X) terhadap variabel (Y) adalah besar. sebaliknya jika  $R^2$  mendekati 0, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable bebas (X) terhadap variable (Y) adalah kecil. Koefisien determinasi adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih yaitu variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Alasan mendirikan Universitas HKBP Nommensen pertama kali lahir di Sinode Agung HKBP Tahun 1952 sebagai respon atas permintaan masyarakat. Pendeta Agung menerima usulan tersebut dan membentuk suatu Panitia. Persiapan pendirian dengan jangka waktu kerja satu tahun. Pada

Sinode Agung Tahun 1953, panitia tersebut melaporkan hasil kerja mereka yang kemudian diterima dan disahkan oleh sinode tersebut. Selama dua tahun bekerja, panitia tersebut mempersiapkan alat-alat perlengkapan yang dibutuhkan yaitu kompleks universitas (gedung untuk ruangan kuliah termasuk sidalamnya perumahan staf pengajar) di bekas Kompleks Rumah Sakit Pantoan milik Marjanji Estate Pematang Siantar, yang dibeli karena konsesinya telah berakhir. Pada tanggal 7 Oktober 1954, bertepatan dengan Ulang Tahun ke-73 HKBP, Universitas HKBP Nommensen diresmikan.

#### **Profil Singkat Dompet Digital**

Pertumbuhan dompet digital di Indonesia diawali oleh Telkomsel yang meliris T-Cash pada 2007, lalu disusul dompetku oleh Indosat setahun setelahnya, dan XL Tunai dari XL Axiata pada 2012. Layananpun terbilang masih sedikit, yakni meliputi *top up* pulsa dan data internet, serta transfer uang ke bank yang tergabung dengan ATM bersama. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, dompet digital mulai bertransformasi dengan memperluas layanan pembayaran.

Go-Pay muncul pada tahun 2016 dan disusul oleh Ovo serta dompet digital lainnya, dompet digital berfungsi hampir sama dengan dompet saku. Dompet digital pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk digital atau elektronik, kemudian menjadi populer karena cocok untuk

menyediakan cara yang nyaman dari pengguna Internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara daring (online). Berdasarkan peraturan Bank Indonesia, dompet digital merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Layanan ini memiliki dua komponen utama yakni perangkat lunak dan informasi, perangkat lunak menyimpan informasi pribadi dan menyediakan keamanan dan enkripsi data, sedangkan informasi adalah data rinci tentang pengguna yang mencakup nama, alamat pengiriman, metode pembayaran, transaksi pembayaran, info kartu kredit atau debit dan sebagainya. Untuk mengatur akun dompet digital, pengguna perlu menginstal aplikasi pada smartphone dan memasukan informasi relevan yang diperlukan. Informasi tersebut akan tersimpan pada *database* dan diperbaharui secara otomatis, dan aplikasi dompet digital rata-rata

menggunakan tiga platform pembayaran, yakni QR Code, Near-Field Communication (NFC), dan One Times Password (OTP) yang memerlukan verifikasi dari pengguna disetiap transaksi yang hendak dilakukan.

### Uji Reliabilitas

Berdasarkan bantuan SPSS 22, dibawah ini merupakan hasil uji reliabilitas pada penggunaan dompet digital (X) dan perilaku konsumtif (Y) :

**Tabel 2.**

**Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Dompet Digital (X)  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,922	16

*Sumber : Hasil pengolahan data menggunakan program SPSS Versi 22, 2021*

Tabel 2. menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel mempunyai koefisien Alpha 0,922 dimana lebih besar dari 0,60 dengan demikian item pernyataan untuk penggunaan dompet digital dinyatakan reliabel.

**Tabel 4.7  
Hasil Uji Reliabilitas Perilaku**

## Konsumtif (Y)

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	16

Sumber : Hasil pengolahan data menggunakan program SPSS Versi 22, 2021

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel mempunyai koefisien Alpha 0,965 dimana lebih besar dari 0,60 dengan demikian item pernyataan untuk perilaku konsumtif dinyatakan reliabel.

### Analisis Data

#### Uji Normalitas

Untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan alat uji normal P-P Plot Of Regression dan uji Kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan :

- 1) Apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model normalitas menunjukkan memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Apabila data menyebar jauh dari diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas.
- 3) Jika  $\text{sig} \geq 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- 4) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa variabel dalam penelitian ini normal dikarenakan data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal dari kiri bawah kekanan atas. Maka model regresi dalam

penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan hasil analisis signifikansi data dari penelitian ini sebesar 0,326 atau lebih besar dari 0,05 ( $0,0326 > 0,05$ ), sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki distribusi normal.

#### Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Adapun dasar untuk menganalisisnya yaitu sebagai berikut :

1. Jika titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka telah terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil analisis bahwa pengujian heteroskedastisitas dapat dilihat bahwa titik-titik data di atas adalah menyebar di atas dan di bawah atau disekitar angka 0. Selain itu, penyebaran data mengumpul hanya di atas atau di bawah saja dan membentuk suatu pola yang tidak menyebar. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode scatterplots, model regresi pada penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

#### Uji Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini menggunakan

analisis regresi linier sederhana untuk membuktikan hipotesis penelitian. Analisis ini akan menggunakan input berdasarkan data yang diperoleh dari kuisioner. Hasil pengolahan data dengan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Uji Regresi Lenier Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18,468	14,352		1,287	,201
	Penggunaan Domet Digital	,467	,202	,228	2,307	,023

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif  
 Sumber : Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 22, 2021

Berdasarkan tabel 2. tampak bahwa dalam penelitian ini diperoleh nilai konstanta (a) dan nilai koefisien regresi (b) dengan persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Dimana

Y = Perilaku konsumtif

X = Domet digital

a = Konstanta

b = Regresi

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 22, maka diperoleh hasil persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 18,468 + 0,467X$$

Dimana Y merupakan perilaku konsumtif dan X merupakan penggunaan domet digital. Dengan demikian, persamaan analisis regresi sederhana di atas memiliki arti bahwa :

1. Nilai *constant* (a) sebesar 18,468, artinya jika tidak terjadi perubahan variabel penggunaan domet digital (nilai X = 0) maka perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan ada sebesar 18,468.
2. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,467, artinya jika variabel penggunaan domet digital (X) meningkat sebesar 1% dan konstanta (a) adalah (0), maka perilaku konsumtif pada mahasiswa meningkat sebesar 0,467. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel penggunaan domet digital berkontribusi positif bagi perilaku konsumtif, sehingga makin komplet penggunaan domet digital maka makin melambung pula tingkat perilaku konsumtif mahasiswa.

### Uji Hipotesis

### Uji t (parsial)

Untuk melihat hasil dari uji t dapat dilihat dengan membandingkan antara nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$ . Nilai  $t_{tabel}$  dapat diketahui dari titik distribusi tingkat signifikan ( $\alpha$ ) adalah 5% (0,05) dan hal ini berarti tingkat kepercayaan 95% (100% - 5%), dengan derajat (df) dari 1 sampai 100. Maka memperoleh titik presentase distribusi t ( $\alpha/2; n-1$ )  $t_{tabel}$  ( $5\%/2; 99-1$ ) =  $t$  (0,025;98) = 1.98447 atau 198,447, dan nilai  $t_{hitung}$  diketahui dengan perhitungan melalui SPSS dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

**Tabel 3.**  
**Uji t (parsial)**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	18,468	14,352	1,287	,201
	Penggunaan Dompot Digital	,467	,202	,228	,2307

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif  
Sumber : Hasil pengolahan data menggunakan SPSS Versi 22, 2021

Berdasarkan tabel 4.42 di atas dapat dilihat nilai  $t_{hitung}$  sebesar

2,307 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,98447 ( $2,307 > 1,98447$ ) dan signifikansi sebesar  $> 0,05$  ( $0,023 < 0,05$ ) maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya penggunaan dompet digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

### Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Untuk menentukan koefisien determinasi dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS 22 dan melihat output tabel *model summary* yang antara lain sebagai berikut.

**Tabel 4.43**

### Uji Koefisien Determinasi

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,228 <sup>a</sup>	,052	,042	14,78197

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Dompot Digital  
Sumber : Hasil pengolahan data menggunakan SPSS Versi 22, 2021

Berdasarkan tabel 4.43 di atas dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi terdapat pada nilai  $R$  Square sebesar 0,052. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif adalah sebesar 5,2% ( $KD = 0,052 \times 100\%$ ). Sedangkan sisanya sebesar 94,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini,



seperti faktor keadaan ekonomi, kelas sosial dan usia.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada BAB IV menunjukkan :

1. Jawaban responden yang terdistribusi memberikan tanggapan pada instrumen penelitian dengan jawaban rata-rata berdasarkan pada skala likert dan berjenis kelamin Perempuan sebanyak 65,7% dan Laki-laki sebanyak 34,3%, dan dengan paling banyak jenis dompet digital yang digunakan adalah Ovo (43,4), Dana (28,3), GoPay (15,2), LinkAja (9,1), Saku (2,0), iSaku dan OctoGoMobile (1,0).
2. Berdasarkan hasil pada tabel 4.4 dan 4.5 pada pengujian validitas dengan pengujian pada taraf signifikansi 0,05 ( $df = n-2$ ) dengan kriteria Apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka dapat dinyatakan valid dan atau Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid. Dengan hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel-

variabel dalam penelitian ini mempunyai nilai yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  untuk sampel sebanyak 99 orang dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan hasil nilai  $r_{hitung}$  semua item pernyataan untuk penggunaan dompet digital dan perilaku konsumtif dinyatakan valid. Pada tabel 4.6 dan 4.7 yaitu uji reliabilitas menunjukkan hasil nilai koefisien cronbach'alpha pada penggunaan dompet digital sebesar 0,922 dan perilaku konsumtif dengan nilai sebesar 0,956, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih besar dari 0,60 maka dinyatakan reliabel.

3. Berdasarkan gambar 4.2 pada uji normalitas dengan kriteria apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model normalitas menunjukkan memenuhi asumsi normalitas, dan apabila data menyebar jauh dari diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model

tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas. Dan/atau Jika signifikan  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal dan Jika signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan alat uji P-P Plot of regression menunjukkan bahwa variabel dalam penelitian ini normal dikarenakan data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal dari kiri bawah kekanan atas maka model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan berdasarkan pada tabel 4.40 uji normalitas dengan menggunakan alat uji kolmogrof-smirnov nilai signifikansi data dari penelitian ini sebesar 0,326 atau lebih besar dari 0,05 ( $0,326 > 0,05$ ), sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki distribusi normal. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Ririn Anggreini (2014) dengan judul “Hubungan antara kontrol diri dan perilaku konsumtif mahasiswa Universitas ESA Unggul”, dalam

hal ini hasil distribusi data penelitian dinyatakan normal.

4. Berdasarkan gambar 4.3 uji heteroskedasitas dengan menggunakan metode scatterplots dengan kriteria Jika titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka telah terjadi heteroskedasitas. Dan/atau Jika tidak ada pola yang jelas serta titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedasitas. Dengan model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedasitas, maka dengan hasil yang telah didapat pada pengujian heteroskedasitas terlihat bahwa hasil pengujian heterokedasitas dapat dilihat bahwa titik-titik data di atas adalah menyebar di atas dan di bawah atau disekitar angka 0. Selain itu, penyebaran data mengumpul hanya di atas atau di bawah saja dan membentuk suatu pola yang tidak menyebar. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode scatterplots, model regresi pada

penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

5. Selanjutnya jika dilihat dari tabel 4.41 uji regresi sederhana bahwa  $Y = 18,468 + 0,467X$ , yang artinya penggunaan dompet digital berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 0,467 sehingga dapat dinyatakan bahwa jika variabel penggunaan dompet digital mengalami peningkatan sebesar 1%, maka perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan mengalami peningkatan sebesar 46,7%. Sehingga makin komplet penggunaan dompet digital maka makin melambung pula tingkat perilaku konsumtif mahasiswa.
6. Berdasarkan tabel 4.42 hasil pengujian secara parsial penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan

menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 2,307$  dan  $t_{tabel} = 1,98447$  ( $2,307 > 1,98447$ ) dan signifikansi  $> 0,05\%$  ( $0,023 > 0,05\%$ ) maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penelitian Ini sejalan dengan penelitian terdahulu Lailatu Syifa (2019) dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan *Mobile Banking* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan *Mobile Banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

7. Demikian halnya pada tabel 4.43 dengan koefisien determinasi yang menunjukkan hasil sebesar 5,2%, ini mengartikan bahwa kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif terbilang kecil dan memiliki tingkat kekuatan hubungan yang lemah jika dilihat dari nilai

korelasi yang dihasilkan hanya sebesar 0,228. Kecil dan lemahnya pengaruh yang diberikan antara pengguna dompet digital terhadap perilaku konsumtif ini terjadi karena faktor penggunaan dompet digital ini hanya faktor kemudahan, sisanya sebesar 94,8% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor keadaan ekonomi, kelas sosial dan usia. Faktor kemudahan dipilih berdasarkan alasan dominan yang diperoleh dari hasil kuesioner penelitian dalam bentuk pertanyaan terbuka baik pada pra penelitian dan penelitian sebenarnya yang menunjukkan bahwa sebagian besar alasan responden untuk menggunakan dompet digital karena mudah dalam penggunaannya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada

mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan dapat dilihat pada uji t (parsial) memperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,307 > t_{tabel} = 1,98447$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,023 < 0,05$ .

### **Rekomendasi Kebijakan**

Berdasarkan hasil, pembahasan, kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan dipaparkan di atas, maka saran-saran yang peneliti berikan guna menyempurnakan penelitian selanjutnya antar lain :

1. Bagi pengguna dompet digital khususnya pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan, agar dapat meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan dompet digital dengan lebih mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika membeli barang, mengonsumsi barang/jasa sesuai kebutuhan.
2. Mahasiswa pengguna dompet digital dalam melakukan transaksi harus bisa lebih rasional dalam membedakan antar kebutuhan dan keinginan, agar tidak terjadi adanya perilaku konsumtif dan mendahulukan kebutuhan tersebut, serta menggunakan skala prioritas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Buku :

- Arikunto, Suharsimi. (2013) *Manajemen Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Firmansyah, Muhammad Anang (2018) *Perilaku Konsumen: Sikap dan Pemasaran*. Muhammadiyah University Of Surabaya.
- Laudon, Kenneth C dan Jane P Laudon (2008) *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 10, Salemba Empat, Jakarta.
- Noor, Juliansyah (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertai, dan Karya Ilmiah*. Edisi Pertama. Jakarta.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*, Pustaka Baru, Yogyakarta
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Edisi Pertama, Bumi Aksara, Jakarta.
- Winarni, Endang widi. (2018). *Teori dan praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Cetakan 1, Bumi Aksara, Jakarta.
- Yusuf, A Muri. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Kencana, Jakarta.

Jurnal :

- Dikria.Okky (2016) "Pengaruh literasi keuangan dan pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan ekonomi pembangunan fakultas ekonomi universitas negeri malang angkatan 2013". *Jurnal Pendidikan ekonomi*, Halaman 132, Vol.09, No2, 2016 Universitas Negeri Malang, Malang.

- Handayani.Sry, (2014) "Pengaruh gaya Hidup Hedonis Terhadap Perilaku Konsumtif pada Pramugari Maskapai Penerbangan". *Jurnal Psikologi*, Vol.12, No.1, halaman 11, Juni 2014, Universitas Esa Unggul.
- Lestarina,Eni.(2017) *Perilaku Konsumtif Dikalangan Remaja*. *Jurnal Lembaga Konseling dan Terapi (IICET)*, Volume 2, No.2, halaman 4, Oktober 2017.
- Miranda.Sofia (2017) "Pengaruh Instagram Sebagai *Media Online Shopping* Fashion Terhadap Perilaku Konsumtif Mhasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau". *Jurnal Fisip*, Halaman 8, Vol.4, No.1, Februari 2017.
- Triyaningsih.SL (2011) "Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat", *Jurnal Fakultas Ekonomi*, Vol.11, No.2, halaman 175, Oktober 2011, Universitas Slamet Riyada Surakarta.
- Yustati, Herlina, (2018). "Kontribusi *E-WOMEN* Terhadap Perilaku Konsumtif", *jurnal Baabu Al-Ilmi*", Vol 3 No.2, oktober 2018, Bengkulu.